Bad Day LA

ACTION

Di tengah maraknya *game* baru dengan tema nyaris seragam, kemunculan Bad Day LA seolah menjadi angin segar. Game ini menawarkan sesuatu yang berbeda dan unik, baik dalam tema maupun pilihan grafiknya. Grafik Bad Day LA sengaja dibuat dalam bentuk 2D, yang sarat dengan nuansa komikal yang segar. Tema pun cukup menarik, mengisahkan Los Angeles yang tiba-tiba ditimpa bencana bertubi-tubi. Mulai dari sekadar serangan teroris, jatuhan meteor, tsunami, hingga serbuan *zombie*.

Dalam game ini, Anda akan bermain sebagai Anthony Williams, seorang mantan agen Hollywood yang menjadi tunawisma. Cerita bergulir cepat, ketika sebuah pesawat yang dibajak teroris terjatuh dan senjata biologis yang mereka gunakan terlepas di tengah kota. Bencana demi bencana pun susul menyusul. Anthony kini tak hanya berjuang menyelamatkan dirinya sendiri, tapi juga kotanya, Los Angeles.

Seperti biasa, ide bagus belum menjamin sebuah game jadi otomatis bagus. Bad Day L A menambah deretan game yang gagal mengimplementasikan ide bagus dengan baik. *Gameplay* terasa monoton dan terkesan tidak digarap dengan baik. Alur yang linear dengan area permainan relatif sempit, membuat permainan jadi lekas membosankan.

Kualitas grafik 2D yang sarat dengan nuansa komikal, membuat Bad Day LA terasa menggelitik.

Area permainan yang terbatas menjadi kontradiksi dengan penggambaran kota Los Angeles yang terkesan cukup luas. Dalam game ini, Anda baru bisa melangkah ke area berikut apabila telah menyelesaikan misi-misi yang diberikan.

Misi dalam Bad Day LA agak repetitif. Untuk menuntaskan misi, Anthony dapat menggunakan beberapa benda seperti perban, alat pemadam kebakaran, besi hingga *shotgun*. Namun, jenis senjata api yang ada sangat minim, tak beda dengan keberadaan amunisinya. Kelangkaan amunisi akan semakin teras saat harus menghadapi boss.

Kualitas grafik tidak diragukan merupakan daya tarik utama game ini. Biarpun pewarnaan kurang solid, tapi secara umum kualitas grafiknya cukup baik. Nuansa komikal dari grafik 2D yang digunakannya pun potensial menghadirkan kelucuan, dan sebenarnya ampuh memupus kesan monoton. Sayangnya, hal itu tidak terjadi. Kelucuan—jika ada—tak cukup kuat untuk melepas tawa. Bad Day L A hanya berisi "humor hitam" yang kasar dan kurang sesuai dengan selera humor kita.—*Jossi Saputra*

DATA TEKNIS

Perusahaan	Enlight; www.baddayla.com
Kebutuhan Minimum	P4 1.6 GHz; Windows 2000/NT/XP; 512 MB RAM; 64MB DirectX 9.0 compatible 3D Accelerated Card, 1.7 GB Harddisk; DirectX 9.0 compatible sound card.
Multiplayer	Tidak.
Plus	Tema dan grafik unik.
Minus	Gameplay monoton, alur permainan tidak jelas, pewarnaan kurang solid, tidak selucu yang dibayangkan.

KONTROL

Lmouse	Attack
RMouse	Talk
W, A, S, D	Movement

PENILAIAN

	Nilai Max	Nilai Test	Dalam %
Grafik	30	20	67%
Gameplay	40	25	63%
Suara	20	12	60%
Fitur	10	2	20%

TOTAL NILAI EVALUASI (MAKS. 100=100%) **59 = 59%**

GTI Racing

RACING

Adu kebut dengan mobil-mobil eksotis menjadi tema yang populer dalam *game racing*. Janji itu pula yang ditawarkan Techland, sang pengembang, melalui game GTI Racing. Memang tidak persis sama, karena game ini hanya menampilkan mobil-mobil keluaran Volkswagen (VW). Meskipun demikian, Anda *toh* tetap bisa memainkan tak kurang dari 15 versi VW Golf model GTI dari keluaran tahun 1974 sampai 2004,. Itupun masih ditambah beberapa model eksotik diluar Golf seperti VW Beetle yang legendaris.

Seperti halnya game lain yang sejenis, GTI Racing juga memiliki beberapa mode permainan, seperti *mode career, racing, time trial*, dan beberapa mode lainnya. Mode career menjadi mode utama, yang memungkinkan Anda untuk membuka mobil-mobil yang masih terkunci.

Permainan dalam GTI Racing tak terlalu istimewa. Meski begitu ini cukup menghibur. Kontrol kendaraan cukup baik dan responsif. Mode permainan yang beraneka juga didukung oleh arena yang cukup bervariasi, mulai dari sirkuit tertutup hingga jalan raya dan trek semi *offroad*.

Game ini bahkan juga punya fitur *damage* secara grafik. Sayangnya, efek kerusakan yang ditampilkan terbilang relatif minim. Pada sebuah tabrakan hebat sekalipun, kerusakan yang terjadi cuma sebatas kaca mobil yang retak. Opsi damage-nya pun tidak punya pengaruh signifikan pada kontrol kendaraan. Opsi ini justru akan mempengaruhi aspek lain dalam *gameplay*, yakni reparasi.

Anda bisa memainkan berbagai model VW Golf, termasuk keluaran tahun 1974 ini.

Jika mobil mengalami kerusakan, Anda diwajibkan memperbaikinya lebih dulu sebelum bisa turun berlomba lagi. Khusus perbaikan/reparasi, bisa dilakukan dalam garasi. Di garasi ini pula tersedia fitur kustomisasi yang terbilang lengkap. Anda diizinkan memodifikasi mobil untuk meningkatkan performa maupun tampilannya. Kustomisasi dapat meliputi penggantian komponen mesin, suspensi, *exhaust*, sampai mengecat bodi mobil. Beberapa merk terkenal seperti Brembo dan Remus, bisa Anda pilih untuk *part* modifikasinya.

Dukungan kualitas grafik yang terbilang bagus membuat usaha Anda mendandani menjadi tak sia-sia. Lisensi orisinal dari VW, barangkali menjadi satu sebab penggambaran model mobilnya terlihat realistik. Pencahayaan, hingga efek grafik yang dihadirkan cukup memikat di kelasnya. Meski begitu, dari sisi gameplay dan grafik, GTI Racing masih belum bisa disejajarkan dengan game sejenis seperti seri "Need for Speed". Daya tarik utama game ini sesungguhnya lebih pada nama besar Volkswagen. Jika Anda bukan salah seorang penggemar mobil buatan Jerman tersebut, memilih game lain yang sejenis merupakan pilihan bijak.—*Jossi Saputra*

DATA TEKNIS

Perusahaan	Techland; www.gtiracingthegame.com
Kebutuhan Minimum	P4 1.8 GHz; Windows 98/Me/2000/XP; 256 MB RAM; 64 MB graphic Card (GeForce 3 atau ATI Radeon 9200; 2.5 GB Harddisk.
Multiplayer	LAN, Internet.
Plus	Berbagai model VW.
Minus	Kualitas grafik dan gameplay tanggung, hanya VW, suara kurang realistik.

KONTROL

Up Arrow	Throttle
Down Arrow	Brake
Left Arrow	Steer Left
Right Arrow	Steer Right
Spacebar	Hand Brake

PENILAIAN

	%0 20 40 60 80 100	Nilai Max	Nilai Test	Dalam %
Grafik		30	25	83%
Gameplay		40	32	80%
Suara		20	8	40%
Fitur		10	7	70%

TOTAL NILAI EVALUASI (MAKS. 100=100%) **72 = 72%**

Nancy Drew: Danger by Design

Kali ini Nancy Drew akan ke Paris dan bekerja sementara bagi Minetter, seorang desainer eksentrik. Keanehan yang muncul dari tindak-tanduk Minette yang ganjil membuat Nancy terdorong untuk menyelidikinya. Adakah sesuatu yang disembunyikan Minette di balik topengnya?

Puzzle pertama yang harus dipecahkan Nancy Drew adalah cara menyeduh teh spesial. Baca setiap kondisi yang ada dalam resepnya dan pastikan cocokkan dengan kondisi yang tengah dialami Minette.

Jossi Saputra

Nancy Drew adalah seri kesekian dari game petualangan Nancy Drew. Layaknya game adventure first person, game ini sarat akan puzzle. Sangat cocok untuk Anda yang gemar game yang menutut oleh pikir. Walkthrough ini dibuat dengan hanya mengambil tingkat kesulitan Junior Detective. Maksudnya adalah agar Anda memperoleh kesempatan untuk mengasah kemampuan pada level kesukaran yang lebih tinggi.

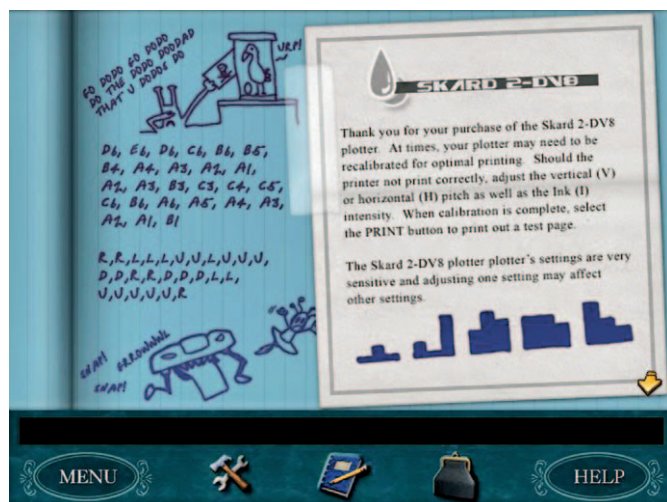
Nancy Room

Baca semua buku yang adadi meja. Jika Anda sudah merasa siap, klik pada tiket.

Abbesses- Minette's House of Design

Kantor: Bicara dengan Heather McKay, ia adalah asisten Minette. Ia akan memberi Nancy sebuah Metro Pass, menjelaskan tugas yang harus dilakukan dan meminta Nancy mengecek daftar tugas di komputer. Teliti semua yang ada di ruang ini, termasuk majalah di meja tamu, *dodo box*, dan laci pertama di meja komputer. Tuju pintu coklat ke ruangan Minette.

Ruang Kerja Minette: Bicara dengan Minnete. Ia akan menyuruh Nancy membuat teh spesial.

Puzzle: (Teh) Baca instruksinya, dan lihat bahan-bahannya. Pada saat itu, Nancy akan bertanya kepada Minnete. Kondisinya: Warna favorit Minette merah (Marshy area herb), dia sedang *deadline*,

Puzzle untuk membetulkan plotter yang rusak. Solusinya sederhana, Anda harus menyusun vertikal, horizontal, dan *Ink* sesuai gambar pertama.

Untuk berpindah tempat di dalam kota, Anda hanya cukup mengklik pada tempat yang dimaksud di peta.

ia menggunakan tangan kanan (Gaviforme family), memakai celana panjang, memilih nomor 10, tidak berdehem (potency 7 keatas). Solusinya: masukkan bahan-bahan berikut: Boojum (10 potency), Breland (marsh), Callicula (Gaviforme), Fennellery (Gaviforme), Gibbering (22 potency), Hogbone (Gaviforme), Macrophylla (7 potency), Phyrigia (9 potency), Pipsweet (8 potency), Varvaine (marshy) dan Yellow Buttons (Gaviforme). klik pada teapot.

Teliti ruangan Minette. Cek tiga benda bulat di dinding, cek pula majalah, berikut photo-photo di dalamnya. Keluar ruangan. Tak lama Minnete, akan memanggil lagi. Minnete menginginkan empat barang yang sesuai dengan empat benda di podium tengah. Persamaan dari keempat benda itu , semuanya berbentuk melingkar/ kurva. Ambil keranjang, dan Nancy akan mendapat 195 Euro untuk membeli barang.

Kantor: Klik komputer. Cek To-Do List, dan e-mail. Betulkan Plotter.

Puzzle: Plotter. Cek laci pertama di meja ini. Balik ke halaman terakhir dari buku gambar-gambar untuk melihat leaflet Skard 2 - DV8. Sekarang tuju plotter. Klik pada Start. Tambahkan satu bar pada H, sehingga sesuai dengan setting pertama dalam plotter. Lebih jelasnya satu bar pada V (Vertikal), dua bar pada H (Horizontal) dan satu bar pada I (ink). Klik Print. Plotter itu kembali berfungsi.

Begitu selesai, telepon akan berdering. Segera angkat, karena ini termasuk bagian dari pekerjaan Nancy. Telepon itu ternyata dari Lynn Manrique. Seorang yang tengah meriset pemilik bangunan sebelum dibeli Minette. Tanya Heather tentang Lynn. Tuju pintu keluar. Sebuah surat akan diselipkan di bawah pintu. Ambil dan bicara pada Heather. Masukkan surat ke dodo box. Keluar dari sini.

Rue du Bac

Klik pada peta. Bicara dengan Dieter von Schwesterkrank. Nancy akan diminta mencetak photo sendiri. Tuju aquarium dan maca buku di sampingnya. Tuju pintu dark-room.

Dark Room. Tuju kanan, dan hadapi sebuah switch merah untuk enlarger, sebuah kotak merah, kotak putih, dan kotak biru. Hafalkan lokasinya! Ambil salah satu film di bagian bawah meja, masukkan ke enlarger. Matikan lampu (switch di dinding) . Dalam keadaan gelap gulita, nyalakan switch enlarger selama 2–9 detik, lalu matikan switch, kemudian berturut-turut masukkan hasilnya ke kotak merah (7–12 detik), kotak putih (kurang dari 5 detik), dan kotak biru (8–15 detik). Jika Anda mengalami kesulitan, cobalah sebentar, lalu tuju kloset dekat situ dan tekan tombol penyiramnya sebanyak 10 kali, maka semua foto akan siap dalam amplop! Keluar dari ruang ini.

Di luar, bicara lagi dengan Dieter. Pinjam kamera digital dekat pintu keluar.

Hotel De Vile

Kafe Kiki. Bicara dengan Jean Michel Traquenard. Berikan amplop photo. Pesan crème de glace.

Place Monge:

Bicara dengan Jing Jing Ling. Ambil amplop. Teliti ruangan. Baca koran di meja, dan majalah dekat telepon. Masuki double door untuk berganti hari. Di hari berikut, baca koran di meja, lalu keluar.

Port Neuf

Jelajahi taman, dan perhatikan ke empat patung/ monumen yang ada. Selanjutnya tuju Malika dan beli lingkaran hijau (karet?). Tuju Marchand, dan beli canister film berwarna biru. Jika mau, Nancy juga bisa mendapat 15 Euro dari Marchand dengan mewarnai gambar. Setelah beres, tuju Monique di ujung. Beli lava lamp, dan konus oranye. Pergi dari sini.

Abesses

Kantor: Angkat telepon yang berdering. Telepon itu dari Prudence, jawab bahwa pesanannya akan segera di kirim.

Puzzle: Pesanan Prudence. Tuju meja gambar Heather. Baca petunjuknya. Pada halaman terakhir, klik gambar model untuk memindahkannya. Kemudian pasangkan gambar ini dengan baju yang cocok.
Solusi: Summer Ensemble: Topi hijau, sunglasses hitam, atasan pink, celana panjang hijau, aksesoris panjang pink, dan sandal pink.

Cruise Ensemble: Telinga kelinci, topeng kelinci, atasan putih, tas nenas, celana panjang oranye, boot putih.
Fall Ensemble: Wig pendek warna blonde, topeng kuning, baju bertangan panjang, tas hitam, celana panjang putih, dan boot

Layaknya wanita, Nancy juga harus membuat kue. *Puzzle*-nya hanyalah menemukan bahan yang tidak ada atau mencari penggantinya.

Puzzle kamar gelap. Puzzle tersulit karena mengharuskan Anda menghitung waktu dengan cermat dan mengklik dalam gelap gulita. Jangan khawatir, ada *cheat*-nya.

hijau. Bicara dengan Heather, berikan amplop dari JJ Ling.

Ruang kerja Minette. Minette sedang sibuk dengan game *online*. Keluar dari ruang ini.

Kantor. Bicara dengan Heather. Tuju komputer, aktifkan Jane's Game Portal. *Login* dan *password* ada di halaman ketiga dari kertas di laci (login: Carol, password: Rude). Mainkan game Model Match, dan kalahkan skor tertingginya. Jika menang, Minette akan memanggil Nancy. Tuju kesana.

Ruang Kerja Minette: Tujukkan benda yang di beli Nancy. Keluar.

Kantor. Setelah teriakan Minette yang mencari JJ, bicara dengan Heather. Keluar dari sini.

Place Monge

Bicara dengan JJ. Mainkan *hangman* sebentar, lalu minta ia datang ke Minette. JJ akan meminta Nancy membuat kue. Masalahnya, dua bahan tidak ada. Keluar dulu dari sini.

Port Neuf

Tuju Marchand dan beli Food Substitution Book.

Hotel De Ville

Bicara dengan Jean M. Pesan Crème de Glace. Ambil Mint di atasnya. Lalu pamit pada Jean.

Place Monge

Puzzle: Kue. Tuju meja dapur. Baca buku *Food Substitution Book*. Tuju lemari di belakang, dan ambil Melasses. Taruh Melasses di antara panci dan sendok. Taruh juga mint di papan cacah (talenan). Daun mint ini secara otomatis akan dipotong Nancy. Sekarang Anda bisa memulai dengan memasukkan ½ cup gula (sucre) dan1 teaspoon (tsp) melasses ke dalam panci sebagai penganti *brown sugar.*

Selanjutnya masukkan semua bahan sesuai resep yang terpampang dekat panci. Perlu diperhatikan bahwa bahan di meja penulisannya berbeda dengan bahan di resep. Contohnya *all purpose flour* yang tak lain adalah Farine, serta baking soda yakni bikarbonat. Jika beres, klik pada pemasak di kiri atas. Kue akan siap.

Tak lama telepon berdering. Angkat dan bicara dengan JJ. Keluar dari sini.

Abbesses

Kantor. Jawab telepon. Katakan Minette tidak ada kepada orang beraksen Jerman tersebut. Karena tak ada orang, tuju Dodo Box.

Puzzle: Dodo Box. Anda harus menggerakkan dodo menuju kotak yang bersinar hingga ke telur, tanpa tertangkap oleh elang, serigala, dan manusia. Penyelesaian: Area pertama: kanan, kiri, atas (5x), kiri, bawah (2x), kanan (3x), bawah (3x), kanan, atas. Area kedua: kiri, bawah (3x), kanan, bawah (2x), kanan (3x), atas (2x), kiri, atas (2x), kiri, atas. Area ketiga: kiri, bawah (2x), kiri, atas, kanan, bawah (2x), kanan (2x), bawah (2x), kiri.

Setelah dodo box terbuka, baca setiap surat di dalamnya. Tuju meja Heather. Teliti portofolionya. Kembali ke meja Nancy, dan baca kertas pink yang tertempel. Nancy diminta membeli burung mainan (*parrot*).

Port Neuf

Pergi ke Marchand. Nancy akan melihat Dieter yang kemudian kabur. Tuju tempat duduk Dieter dan ambil sebuah kliping koran tentang Noisette Tornade, dan jam kecil. Kembali ke Marchand dan beli Parrot seharga 5 Euro.

Abbesses

Kantor. Minette menjerit. Nancy diminta mengumpulkan kecoa yang dikirim seseorang.

Puzzle: Kecoa. Ambil kotak coklat. Selanjutnya jelajahi ruangan terutama sekitar sofa, di bawah model baju, dekat tiga benda bulat, dan diatas meja komputer untuk mengumpulkan total sembilan ekor kecoa yang lepas. Saat mencari kecoa ini, Nancy akan mendapati kertas di meja komputer, dan di balik model baju (dari Lynn). Setelah kecoa terkumpul, Minette akan pergi. Keluar dari ruangan ini.

Kantor. Tuju telepon, tekan nomor *Zippy calling card*, kemudian tekan nomor telepon Lynn. Nancy akan mendapat informasi mengenai kalimat terakhir Noisette yakni "red left…green".

Port Neuf

Keluarkan kotak coklat dari *tool box* dan lepaskan kecoa di taman.

Rue du Bac

Bicara dengan Dieter yang berada di kamar

Puzzle pada Dodo Box. Anda harus mengarahkan Dodo kedalam setiap kotak yang bercahaya, tapi pastikan Dodo tak tertangkap oleh elang, serigala, dan manusia.

Puzzle postcard. Pasangkan kertas kotak-kotak pada postcard bergambar mata yang diberikan Dieter. Selanjutnya tinggal ikuti instruksi.

gelap. Ia akan meminta Nancy memotret beberapa objek sesuai daftar di meja. Ambil daftar tersebut.

Puzzle: Cuckoo. Tuju dinding di kanan aquarium. Keluarkan jam kecil dari tool box dan pasang di lubangnya. Tak lama akan muncul sembilan jam. Penyelesaian: Putar jam nomor 8 (tengah bawah) agar angka 3 berada dalam bulatan jarum. Berturut-turut lakukan hal sama pada jam nomor 1, nomor 4, nomor 7, nomor 9, dan nomor 6.

Pintu rahasia akan terbuka. Masuk ke dalam, dan jepret laba-laba di kanan dengan kamera digital. Ikuti alur, hingga bertemu panel metal bergambar daun. Buka panel ini dan masukkan kode, yakni 1945. Sebuah buku merah akan muncul. Baca buku itu, lihat dan klik gambar dekoder M380. Ambil kertas kotak-kotak dekat halaman terakhir. Baca juga surat di dalam buku ini. Keluar dari sini.

Port Neuf

Pergi ke Marchand. Beli code book seharga 8 Euro (Anda mungkin bisa membelinya belakangan). Baca buku itu, terutama tentang *date shift cipher* dan dot cipher. Tanyakan mengenai dekoder yang dijualnya. Ia akan meminta Mouton Fouette 1968 sebagai *barter*. Pergi ke Monique dan beli kamus Inggris-Prancis seharga 23 Euro.

Baca kamus untuk mengetahui semua objek dalam daftar. Ternyata Nancy harus memotret stapler, laba-laba, lilin, tengkorak, palang, dan teko teh (*teapot*). Untuk palang, tuju patung Lorraine di taman dan potretlah.

Abbesses

Tuju telepon. Telepon Zu. Telepon juga Hugo Butterly. Potretlah stapler di meja. Lalu bicara dengan Heather. Berikan *parrot* tadi kepadanya. Bicara dengan Minette di ruangannya. Kemudian, Potretlah teapot di situ.

Hotel De Ville

Bicara dengan Jean Michel. Nancy harus membuat *farfait* sebelum mendapat foto yang utuh. Puzzle ini sangat sederhana. Perhatikan dan ingat baik-baik saat Nancy sedang menerangkan seluruh bahan es krim yang ada. Sebagai panduan, Anda bisa membuka buku resep di meja. Setelah 7 pesanan, maka tugas ini akan beres dan Nancy mendapat photo yang diinginkan. Simak panah yang menunjuk ke angka IX, V, dan III.

Place Monge

Bicara dengan JJ tentang *autograph*. Ia akan menolak, jadi bermain hangman-lah dengannya. Cuma kali ini bukan untuk menang. Tebaklah hurufnya seperti ini: Z U M Y L O V E J I N G. Kemudian setelah kalah, robek, dan mintalah kertas itu.

Denfert Rochereau

Tuju tengkorak dan masukkan kertas dari JJ tadi ke dalam mata kanan tengkorak. Potret juga tengkorak dan lilin di situ.

Place Monge

Telepon Zu dan bicara dengannya.

Rue du Bac

Bicara dengan Dieter. Ia akan memberi postcard dari kakeknya.

Puzzle: Postcard. Perhatikan gambar mata di balik postcard. Ambil kertas kotak-kotak dari tool box dan lekatkan dengan postcard bergambar mata. Ingat kata terakhir Noisette, yakni *red left.. green*. Jadi klik semua mata merah yang melirik ke kiri mulai dari kiri ke kanan. Selanjutnya klik semua mata hijau. Akan muncul kata "Sous Lorraine 4154".

Port Neuf

Dekati monumen Lorraine, dan klik 4 1 5 4 pada nomor yang ada. Perhatikan objek yang muncul, patung mulut, kincir, dan ikan. Tuju patung mulut. Putarlah handel kanannya sebanyak 10x agar sesuai dengan formasi di monumen Lorraine. Tuju patung windmill, dan putar handelnya sampai kincir ungu berada tepat di atas. Berbaliklah dan seekor tupai akan mengerakkan handel. Tuju Malika dan beli string seharga 3 Euro, dan stake seharga 10 Euro. Pergi ke Monique dan beli *flashlight* seharga 3 Euro.

Pergi ke Marchand dan beli pie tin seharga 1 Euro dan wetsuit seharga 31 Euro. Kembali ke patung windmill. Pasang stake, string dan pie tin di sisi kiri patung. Putar lagi handelnya agar kincir ungu di atas. Sekarang tuju ke patung ikan. Tekan tombol merah. Masuki pintu ke bawah. Turuni tangga, dan ikuti alur hingga bertemu peti. Buka peti itu dan ambil sebuah kunci.

Kiri: Perhatikan kata yang berwarna untuk mengisi angka yang sesuai.
Kanan atas: Untuk menjinakkan bom, ikuti pemasangan konektor di gambar ini.

Puzzle di bawah air. Sesi yang sulit mengingat oksigen yang dimiliki Nancy terbatas. Terlambat ke permukaan, Nancy akan tewas.

Denfert Rochereau

Tuju tengkorak. Buka tengkorak dan tekan tombol merah untuk membuka pintu rahasia. Masuk ke dalam. Jika mendengar suara polisi terowongan, segera bersembunyi. Setelah aman, jangan menyeberangi papan pertama yang dijumpai, sebaliknya belok ke kanan. Susuri tepian sampai bertemu papan berikut. Naiki papan untuk ke seberang, lalu belok kiri. Masuki lorong pertama di kanan. Masuklah ke air. Nancy otomatis akan memakai wetsuit.

Bawah Air. Tuju area bernomor dinding 2. Menyelamlah. Selanjutnya ke depan (2x), kanan, kanan serong, masuki terowongan, depan, kanan. Tampak fan dan sebuah botol. Ambil botolnya. Kembali ke tempat semula dengan berputar lalu ke depan, kiri, depan (2x), kanan serong, depan ke terowongan, depan, dan depan.

Setelah berada di atas lagi selanjutnya adalah penjelajahan bawah air yang lebih sukar. Kembali tuju area dengan dinding bernomor 2. Menyelam. Ke depan (5x), kanan, depan, kiri, depan (2x), kanan, depan, kiri, depan (2x), kanan, depan, kiri, depan (4x), kiri, depan (2x), kanan, depan. Panjat tanga, dan ikuti alur sampai bertemu pintu berlogo daun *hazelnut*. Buka untuk melihat kata-kata di dalamnya.Perhatikan kata yang berwarna seperti Europe, Pont Neuf, Blanche, dan Chateau Rouge.

Sesuai dengan jalur metro, Europe adalah perhentian 3, Pont Neuf perhentian 7, Blanceh perhentian 2, dan Chateau Rogue perhentian 4. Masukkan angka ini pada "kunci". Ambil kunci berbentuk baling-baling.

Jika beres, kembali ke tempat semula. Turuni tangga. Menyelam. Ke kiri, depan (2x), kanan, depan (4x), kanan, depan, kiri, depan (2x), kanan, depan, kiri, depan (2x), kanan, depan, kiri, depan (5x). Naik ke permukaan dan ambil baju di lantai.

Pada saat ini ada tikus di situ, dan buku dekoder hilang (untuk mencegahnya Anda mungkin bisa membeli buku dekodernya belakangan). Keluar dari sini. Ke depan, kanan, seberangi papan, kemudian ke depan.

Port Neuf

Tuju Marchand. Barter dekoder M380 dengan botol yang ditemukan di bawah air.

Abesses

Tuju kantor. Pintu ruangan Minette terpasang bom.

Puzzle: Bom. Buka bom, dan perhatikan konektornya. Kertas di samping menjelaskan bahwa sambungan yang benar adalah bila memiliki konektor memiliki bentuk yang sama, atau warna yang sama. Perbedaan warna dan bentuk tidak diizinkan. Solusi: untuk lebih mudahnya Anda bisa melihat gambar.

Setelah bom dijinakkan, buka tool box dan gunakan M380. Buka bagian bawahnya, dan atur tiga bulatan (jam) penunjuk agar menunjuk (secara berturut-turut dari kiri ke kanan) IX, V, dan III. Kemudian klik bagian atas untuk meng-*close-up* kertas.

Selanjutnya ketik (pada keyboard sebenarnya) kode yang terdapat di buku yakni XTI0SMKPQQLNOREZA7 LXTI0SMKPQQLNOR3AS7LXTI0SMK3 A. Hasilnya kata yang muncul adalah Rouge Blanc Rouge Bleu Rouge (merah, putih, merah, biru, dan merah).

Ruang Kerja Minette. Tuju tiang podium tengah. Masukkan kunci baling-baling ke situ. Panel akan terbuka, susun komposisi warna sesuai dengan kode tadi yakni merah, putih, merah biru, dan merah. Jika sukses, pintu rahasia akan terbuka. Masuklah ke dalamnya. Gunakan kunci dari peti hazelnut untuk membuka pintu di bawah. Tuju ke stand. Buka kacanya dan baca surat wasiat di dalamnya. Perhatikan di bawah nama Noisette ada inisial bertulis: X IV III. Letakkan kembali surat tadi dan tutup kacanya, maka pintu akan terkunci.

Dekati pintu. Untuk membukanya Anda harus membuka dekoder book halaman 8–10, mencocokkannya dengan angka dari M380. Selanjutnya dekode menggunakan M380. Sebelumnya tempatkan posisi bulatan pada X IV III. Ketikkan kode yang Anda temukan. Hasilnya kemudian harus di terjemahkan ke bahasa Inggris. Untuk lebih mudahnya kode angka yang harus dimasukkan adalah 2 1 5 7.

Kembali ke tempat semula. Naiki tangga. Dengarkan suara di atas. Setelah para "tamu" pergi dan suasana aman, naik ke atas. Sesi terakhir, Anda harus berhadapan dengan Minette. Tangkis setiap serangannya dan Minette akan kalah. Sebagai petunjuk, Minnete selalu mengucapkan kata-kata tertentu sebelum menyerang. Setiap kata akan menunjukkan bagian mana yang akan diserangnya. ■

Untuk memasukkan kode seperti ini, Anda harus mengetikkan huruf-huruf tertentu secara langsung pada keyboard komputer Anda.

Minette jago berkelahi tapi setiap menyerang ia selalu menyerukan 'kata-kata tertentu' yang menunjukkan bagian tubuh mana yang ingin diserangnya.